



POST INFO NEWS #2

© DECEMBRE 2001 - SQUAD MEDITERRANEAN CLUB & HISTOFIG.COM

SOMMAIRE :

Editorial	page	01
Nouvelles du Front	page	01
2e Tournoi Sud Méditerranée	page	01
Fire Group'2001	page	02
Agenda	page	03
Area	page	03
SMC For Fun	page	04

Prochain numéro : avril 2002

2^E TOURNOI SUD MEDITERRANEE

30 et 31 mars 2002 - NIMES (30)
Organisé par **Histofig.com**, le portail du jeu d'histoire
Avec le concours de Stratego Nemausus

Ce tournoi se déroulera en 4 manches sur une liste de scénarios préétablis et communiqués à l'avance aux participants.
A l'issue des 4 manches, un classement général aura lieu désignant le gagnant du tournoi.

EDITORIAL :

Bonjour et bienvenue ami lecteur du PIN...

Ce numéro 2 est au rendez vous de décembre comme annoncé dans notre première édition.

Mis à disposition gratuitement sur le Web, le numéro 1 a remporté un certain succès, puisqu'il a été consulté et/ou téléchargé une dizaine de fois par jour pendant les mois de septembre, octobre et novembre...

Pas d'article dans ce numéro 2 malheureusement mais les photos du FireGroup 2001..., le bulletin d'inscription pour le prochain tournoi de Nîmes. Nous comptons sur vous, nous espérons vous y retrouver beaucoup plus nombreux que l'année dernière...

Le prochain numéro, en avril vous en relatera les résultats auxquels s'ajouteront ceux des 16 et 17 mars où Philippe Briaux organise une rencontre sur ABTF... Bref vous l'aurez compris, le calendrier ASL s'étoffe d'année en année... la saison 2002 promet d'être riche... très riche...

Au plaisir donc de vous retrouver bientôt dans les colonnes du PIN pour la troisième édition...

NOUVELLES DU FRONT :

Pas de module *Armies of Oblivion* pour la fin de l'année 2001, comme annoncé dans notre précédent numéro, snif ...

Par contre, une nouvelle série est apparu chez MMP: *Historical Study*. Cette série s'inscrit dans la suite des modules historiques. Le numéro 1 de cette nouvelle game s'appelle *Operation Watchtower* et couvre la campagne de Guadalcanal d'août 1942 à Février 1943.

La boîte comprend une carte historique, une planche de pions au format 1/2", 16 scénarios, un complément du chapitre Z de la bible et enfin une note historique sur la campagne ! Le tout au prix de 40 US\$. Pour jouer il faut l'ASLRB, tous les modules (!), l'AP#2 et les cartes 5, 15, 43 et 52.

Inscription et renseignements à Emmanuel DESANOIS
CD 56c, Hameau les Michels 13790 PEYNIER
Tél. : 06.09.46.20.50 - Email : asl@histofig.com

NOM : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ VILLE : _____
Tél. : ____/____/____/____ Email : _____

S'inscrit au tournoi ASL Sud Méditerranée (20€ à régler d'avance),

Souhaite une réservation d'hôtel pour (20€ par nuit) :

O : vendredi soir **O : samedi soir** **O : dimanche soir**

Souhaite participer au repas du samedi soir (20€ à régler d'avance) :

O : oui **O : non**

Arrive le :

O : vendredi soir **O : samedi matin**

Par :

O : train **O : avion** **O : mon propre véhicule**

Ci-joint mon chèque de règlement de _____ € à l'ordre d'Emmanuel Desanois pour ma participation au tournoi (l'inscription comprends les deux repas du samedi et dimanche midi ainsi que les petits déjeuners).

Merci de photocopier cette page est de nous la renvoyer avec votre règlement avant le 20 mars prochain.

Liste des scénarios proposés :

Tournament Scenario List	Maps	Overlays	Amies
Round 1 : Norway Theme			
Sudden Death (A108)	36	-	German vs French
The Bridge of Verdalsöra (J36)	8, 20	-	German vs British
Tretten in Flames (J37)	8, 15	-	German vs British
Round 2 : Russian Front Theme			
The penetration of Rostov (A17)	1	-	German vs Russian
Valhalla Bound (A74)	4, 10, 11, 17	-	German vs Russian
Block busting in Bokruisk (J8)	1, 3	-	German vs Russian
Round 3 : China Theme			
The drive for Taierzhuang (A101)	11, 19	X11	Japanese vs Chinese
Shangai in flames (A110)	1, 20	-	Japanese vs Chinese
Slow and steady (J7)	36, 37	G1	Japanese vs Chinese
Round 4 : Market Garden Theme			
Lash out (A34)	16	-	German vs American
Dreil team (A37)	22	-	German vs British
Just in Case (ABTF6)	ABTF (*)	-	German vs British

* : La partie de carte ABTF nécessaire sera fournie gracieusement pendant le tournoi.

Maps needed (14)	1, 3, 4, 8, 10, 11, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 36, 37
Overlays needed (2)	X11, G1
Armies needed (6)	German, Japanese, French, British, Chinese, American

FIRE GROUP' 2001

Le tournoi ASL toulousain Firegroup 2001 s'est déroulé du 01 au 04 novembre dans la salle des fêtes d'Escalquens. Pendant ces 4 jours 27 joueurs dont 4 espagnols de Barcelone et un suisse se sont affrontés sur des scénarios originaux conçus par Laurent Cunin.



Laurent Cunin

Les scénarios retraçaient les engagements du corps franc pommier à travers les années de guerre. Tout d'abord partisans puis intégrés dans les troupes régulières, ces hommes se sont illustrés par leur technique de combat qui consistait à n'engager l'ennemi qu'à courte portée.

Ce tournoi fut également une révolution concernant les points de victoire. En effet les joueurs se battaient contre leurs adversaires d'un tour mais marquaient des points en fonction des scores des autres joueurs de leurs camps. Ce système permet d'introduire la notion de degré de victoire, chaque joueur devant non seulement battre son adversaire mais également le battre plus franchement que les autres joueurs jouant son camp.

Cette révolution du classement a été dans l'ensemble assez bien accueillie, malgré deux scénarios dont les conditions de victoires étaient mal adaptées. Certes le système est perfectible et le sera sans doute pour la prochaine fois !!

Autre originalité, la première ronde s'est jouée sur un scénario à trois camps n'opposant que des français !! Franche rigolade lorsque le vichyste s'attaque à deux factions opposées de partisans en train de se battre pour des containers.

Concernant la logistique tout s'est bien déroulé mis à part le fait que les scénarios ont été beaucoup plus long que prévus, ce qui nous a privé d'organiser une soirée restaurant un des soir. Nous avons pu héberger 5 joueurs, en espérant faire mieux la prochaine fois. Concernant le transport, tous les joueurs le nécessitant ont été récupérés ou/et déposés à la gare ou à l'aéroport.



Le trio de tête...

X. Vitry (gauche) Ph. Briaux (centre), F. Boudrenghien

Le classement du week-end toulousain :

Rang	Nom
1	Briaux Philippe
2	Vitry Xavier
3	Boudrenghien François
4	Claverotte Jean-Luc
5	Tournemire Georges
6	Monedero Ivan
7	Guinard Cyril
8	Vicente Carlos
9	Lacoste Christophe
10	Koeberle Pascal
11	Cilluffo Pierre-Jean
12	Mazzei Chris
13	Cebrian Jean-Carlos
14	Sagaz Lluís
15	Mechin Christophe
16	Guetier Renaud
17	Rousse-Lacordaire Alexandre
18	Devaux Jean
19	Ferraro Laurent
20	Rasse Benjamin
21	Perrin Sebastien
22	Calvel Jean-Philippe
23	Closier Laurent
24	Chazottes Eric
25	Levy Patrick
26	Bouis Arnaud
27	Ogreten Dogan



Philippe Briaux à l'œuvre...



Jean Devaux



Cyril Guinard en action



Vue générale de la salle



Alexandre Rousse-Lacordaire



Autre vue générale



Dernière vue générale

AGENDA :

1er au 3 Février 2002

VIENNE (AUTRICHE)

ViennASL 2002

Lieu : Vienne - Autriche

Contact : Jeff Crowder

Otto-Bauer-Gasse 4 Tür 7
1060 Vienna, Austria

Inscription :

<http://members.chello.at/americans.abroad/ViennASL/ASLtourney.htm>

Edition du tournoi ASL d'Autriche.

16 et 17 Mars 2002

ST MANDE (France - 94)

Arnheim

Lieu : St Mande - France

Contact : Philippe Briaux

Inscription : A définir plus tard

Tournoi ASL sur Arnheim.

30 et 31 Mars 2002

NIMES (France - 30)

2e Tournoi ASL Sud Méditerranée

Lieu : Nimes (Salle Municipale de Marguerittes)

Contact : Emmanuel Desanois

CD 56c, Hameau les Michels
13790 PEYNIER

Tél. : 06.09.46.20.50

Inscription : 20 € pour le tournoi

comprenant les repas du samedi midi et dimanche midi ainsi que les petits déjeuners. 20 € pour le repas du samedi soir.

Après l'enthousiasme de la première édition, nous reconduisons le tournoi ASL Sud Méditerranée pour la seconde fois. Organisé en quatre rondes (deux le samedi et deux le dimanche) proposant chacune trois scénarios, nous partagerons ensemble un repas provençal dans un lieu sympathique de la vieille ville le samedi soir. La remise des prix récompensera tous les participants.

Août 2002

near Hämeenlinna (FINLANDE)

Finnish ASL Tournament

Lieu : Finlande (more details later)

Contact : Tuomo Lukkari

Inscription : more details later.

Following issue of the Finnish ASL Tournament... Asap, we'll post here all the details...

30 Oct. au 3 Novembre 2002

HERGARTEN (ALLEMAGNE)

Grenadier 2002

Lieu : Hergarten - Allemagne

Contact : Christian Koppmeyer

Hagebuttenweg 9
41564 Kaarst - Germany

Inscription :

voir <http://www.asl-grenadier.de/>

AREA - DÉCEMBRE 2001 :

Rang	NOM	Pays	AREA
1	Tielemans Yves	B	2172
2	Tournemire Georges	Fr	2067
3	Tielemans Bruno	B	2032
4	Boudrenghien François	Fr	2029
5	Briaux Philippe	Fr	2013
6	Nitrosso Bruno	Fr	1872
7	Marchal François	Fr	1839
8	Woloszyn Raymond	USA	1839
9	Pilling Toby	UK	1798
10	Koppmeyer Christian	D	1790
11	Bass Jean-Luc	Fr	1782
12	Guinard Cyrille	Fr	1768
13	Devaux Jean	Fr	1741
14	Vitry Xavier	Fr	1732,5
15	Toudal Jes	DK	1710
16	Levy Patrick	Fr	1706
17	Cunin Laurent	Fr	1682
18	van der Salm Hennie	NL	1678
19	Rey Jérôme	Fr	1673
20	Manios Louis	USA	1663
21	Randea Fabrice	Fr	1645
22	Marote Pedro	Fr	1630
23	Beijard Dirk	NL	1628
24	Guillot Reynald	Fr	1625
25	Arthur Joe	UK	1608
26	Vaillant Philippe	Fr	1604,5
27	Pouget Jean-Pierre	Fr	1604
28	Rohmer Philippe	Fr	1600
29	Grossholdermann Rudi	D	1599
30	Hofland Peter	NL	1590
31	Lasnier Jean	Fr	1589
32	Crowder Jeff	USA	1588
33	Gorjanc Kurt	A	1580
34	Dasseville Jean-Pierre	B	1568
35	Dive Alain	Fr	1565
36	Lantoine Stéphane	Fr	1565
37	Cillufo Pierre-Jean	Fr	1554
38	Struijf Peter	NL	1543
39	Bert Arnaud	Fr	1540
40	Obermeit Volker	CH	1538
41	Mazzei Chris	CH	1535
42	Siemens Mikael	DK	1528
43	Méchin Christophe	Fr	1523
44	Ferraro Laurent	Fr	1520
45	Jacobi Stephan	D	1520
46	Plait Antoine	Fr	1520
47	Audemard Didier	Fr	1513
48	Delabarre Remy	Fr	1510
49	Couard Gero	Fr	1508
50	Turco Christophe	Fr	1507,5
51	Mallet Franck	Fr	1499

Rang	NOM	Pays	AREA
52	Hummel Sebastian	D	1498
53	Guettier Renaud	Fr	1493
54	Novicky Ronald	A	1485
55	Norgaard Jacob	DK	1483
56	Ladwein Peter	D	1480
57	Bouis Arnaud	Fr	1478
58	Batard Christophe	Fr	1473
59	Irisson Olivier	Fr	1470
60	Anselin Pierre	Fr	1448
61	Blume Marc	D	1445
62	Paoli Jean-Pascal	Fr	1443
63	Kraft Armin	D	1442
64	Testelin Gérard	Fr	1430
65	Mentl Florian	D	1428
66	Kirkaldy Bruce	USA	1423
67	Rocheteau Frédéric	Fr	1409
68	Guillemont Frédéric	Fr	1404
69	Shore Alan	USA	1393
70	Hakim Gilles	Fr	1388
71	Godel Bernhard	D	1385
72	Wilson	USA	1383
73	Llosa Julien	Fr	1380
74	Mariani Stéphane	Fr	1363
75	Olow Dominique	Fr	1351
76	Closier Laurent	Fr	1347
77	Siemens Bo	DK	1345
78	Vandenbosch Christian	Fr	1343,5
79	Bliersbach Rolf-Udo	D	1340
80	Burchardt André	D	1328
81	Desanois Emmanuel	Fr	1320
82	Koch Michael	D	1320
83	Barbuscia Wilfried	Fr	1303
84	Schnoek Eric	NL	1297
85	Bitton Dominique	Fr	1284
86	Rousse-Lacordaire Alexandre	Fr	1278
87	Fermböck Arno	A	1274
88	Cabel Fabrice	Fr	1273
89	Dietsch Olivier	Fr	1255
90	Alriq Damien	Fr	1230
91	Guérin David	Fr	1229
92	Olinik Stéphan	Fr	1225
93	Astruc Jérôme	Fr	1218
94	Lenain Gérard	Fr	1200
95	Glos Martin	D	1196
96	Simon Gerhard	D	1195
97	Dewaele Hervé	Fr	1193
98	Sachau Michael	D	1182
99	Arrachart Laurent	Fr	1180
100	Vigier Fabrice	Fr	1157,5
101	Pielhau Stephan	D	1127
102	Decallonne Olivier	Fr	1085
103	Hachim Gaétan	Fr	1047
104	Delaporte Laurent	Fr	1013

SMC FOR FUN :

Ceci n'a rien d'officiel, il s'agit de voir comment vous vous voyez et quel serait le pion SMC idéal qui vous représenterait dans le jeu... C'est juste pour le délire...

Les résultats :

Avec près de 30 réponses, ce premier délire on line est assez concluant... Nous avons reçu deux types de réponses : Les classiques, chacun présentant le pion qui illustrerait sa présence dans le jeu... et les funs, les pions vraiment délirés ! Nous décernons le prix du **SMC fou** à Jean-Pascal Paoli pour les multiples délires envoyés et remercions tous les participants qui ont pris qq minutes pour participer.

Morceaux choisis :

Redapolak (le Polak Rouge), 7-0 polonais (allié mineur), Fanatic, Berserk

SSR1 : A chaque Rally Phase le Polak Rouge doit avaler une vodka frappée... sur un dr de 6, il est bourré, et donc considéré wounded pour le tour...

SSR2 : Si le Polak Rouge, loupe un MC quelconque, il devient fou et tire sur tout ce qui empilé ou adjacent à lui (random sélection sur la location cible)... s'il n'a pas de SW, on considère qu'il utilise sa bouteille de vodka qu'il transforme en MOL...

'jipé' Paoli, 6+1 Français Maladroit, Fatigué et Pyromane.

SSR1: Maladroit: toute SW utilisée par ce leader ou par un MMC en stack avec ce leader est B10, X11 (EXC: Radio ou Field Phone : B9 X10; FT: X12) (je casse tout, on ne peut rien me confier sauf un lance-flamme, voir SSR3 et 4). SSR2: Fatigué: Si les Night Rules sont en application, au début de chaque RPh, le 6+1 passe un 1NTC. En cas d'échec, il ne peut effectuer aucune action pendant ce tour (il est parti se coucher). De plus, il perd le concealment (il ronfle). Si les Night Rules ne sont pas en application, au début de chaque Friendly RPh, le 6+1 passe un 1NTC. S'il le réussit, il ne peut effectuer aucune action pendant ce tour (il est parti se faire la sieste). De plus, il devient perd le concealment (il ronfle). Dans les deux cas, il est marqué d'un compteur TI pour signaler son état. Si pendant cet état, sa location subit une attaque (amie ou ennemie), ou si une unité ennemie unconcealed devient ADJACENT, le 6+1 et toute unité amie empilée avec lui devient Berserk (faut pas interrompre un bon somme !!!!!). SSR3: Pyromane: Le 6+1 peut toujours faire du Kidding. Un DRM de +4 s'applique à ses tentatives (foutre le feu à la carte, ma grande spécialité). SSR4: Pyromane: Adverse Effects: Le 6+1 Pyromane est immune à PIN, ELR substitution, Surrender, Heat of Battle et ne peut être Wounded ou Broken. A la place, quand l'un de ces résultats devrait normalement s'appliquer, pour chaque

location ADJACENT à celle dans laquelle il se trouve ainsi que dans sa propre location, un jet de Kidding est effectué. Le DRM de +4 de la SSR3 s'applique. En cas de réussite un Blaze (et non un Flame) est placé dans la location. Toute unité présente est donc éliminée (y compris le 6+1, if applicable).

Napoléon Bonaparte, leader Français 10-3.

SSR1: Tant que Napoléon unbroken, toutes les troupes françaises sont Fanatiques, et toutes les troupes Allemandes se comportent comme si elles étaient Green. (EXC: NA à St Hélène)

ERRATA :

SRR de Napoléon: remplacer 'troupes' par 'infanterie' et 'Allemand' par 'Prussien'.

Pasquale Paoli, Leader Partisan (Corse) 10-2.

SSR1: Paoli traite les troupes Britanniques et Américaines comme Alliées. SSR2: Paoli a un DRM de -2 pour écrire la constitution Américaine.

Amédée Figoli, Leader Partisan (Corse) 6+1.

SSR1: Etant donné sa connaissance du Maquis, Figoli peut se placer HIP dans tout hex de bois. SSR2: Si Figoli devient PRC, l'hex dans lequel il se trouve est immédiatement victime d'une attaque comme si un set DC venait d'être détonée dans cet hex. SSR3: Figoli, avant le début de la partie, peut secrètement désigner un bâtiment comme étant 'le centre régional des Impôts'. Si pendant sa MPH, Figoli entre dans une location d'où il a une LOS jusqu'au centre des impôts, et s'il est possesseur d'une DC à ce moment, il devient immédiatement Berserk. Le centre des Impôts est son objectif qu'il doit charger comme un Berserk normal et qu'il attaquera à l'aide d'une Thrown DC. Tout IPC en excès est abandonné par Figoli au début de sa charge Berserk. Cette règle cesse d'être applicable si au moins un hex du Centre Régional des Impôts est Rubbled ou Aflame.

ERRATA :

SSR de Figoli: SSR2: la set DC explose au moment où le véhicule dépense son premier MP, ou au prochain Motion Attempt (whichever comes first).

SSR3: dans la dernière phrase, remplacer 'hex' par 'Location'.

Cthulhu, Le Grand, 10-3, Allemand

Le Grand Cthulhu (qui ronfle dans les ruines de RI'yeh pour l'instant) est de retour sur nos tables de jeu. Leader SS, bien sur, ces salauds étant très doués pour l'occulte, je vous renvoie à l'excellent 'Delta Green', ce qui nous éloigne du sujet.

SSR1 : Cthulu est toujours Heroic, et ne brise donc pas (il wounde). SSR2 : Si Cthulhu Wound deux fois, au lieu

d'être éliminé définitivement, il rentre en jeu en renfort 1D6 tours plus tard par n'importe quel bord de carte (Random selection), good order et sans marqueur wound. SSR3 : Tout mouvement de ce leader est 'hazardous', et il est équivalent à 3 squads pour stacking. De plus tout dr de concealment a un drm de +1 (le leader de trois étages de haut, pour la discrétion, merci).

SSR4 : Cthulhu peut se servir de toute SW seul, sans aucun malus. (des tentacules partout !! le pied) Et maintenant : une CLARIFICATION : SSR4 : il faut lire 'peut se servir d'une SW à la fois, seul, quelque soit la SW'

John Wayne, 10-3, Américain

Le seul, le vrai, John Wayne, des acteurs Américains dans des films de guerre comme on en fait plus (quoique Spielberg récemment, m'a-t-on dit.) SSR1 : John Wayne est toujours Wounded (c'est donc un 9-2 avec 3MF et 0 IPC) (il s'est foulé la cheville en tombant de son Dakota).

SSR2 : John Wayne a un DRM de +1 pour kidding (il fume)

SSR3 : John Wayne est toujours dans une Brouette (oui, rappelez vous bien ce film...)

Et maintenant.. les règles pour la BROUETTE : -La brouette est un véhicule identique à un SMC Horse. Toutes les règles du SMC Horse s'appliquent, mis à part les amendements ci dessous. -La brouette n'a que 4MF. Gallop (13.36) et toutes les règles de Charge (13.6 à 13.62) sont NA. Même avec un Leader en Rider, le Brouette ne peut bouger que si elle est accompagnée (A13.7) par au moins un HS (ou équivalent). -Si le leader en Rider rate un MC, il ne Bail Out pas : il se casse la gueule de la Brouette. En terme de jeu, Bail Out et se casser la gueule sont identiques. - La brouette est de petite taille (DRM+1), OT et non blindée. Elle a un cs de 2. Elle ne laisse pas d'épave. (je suis très en forme ce soir. Reste à savoir en forme de quoi)

Père Noël, 7-0, Russe

Encore un petit ? Bon d'accord. Cette fois-ci : LE PERE NOEL. Si, si. Au fait, pourquoi Russe ? Ben tiens, il est tout rouge...

SSR1 : Le Père Noël à une IPC de 4. Il utilise les SW comme un leader normal (voir A9.12). (la hotte, ça sert à quelque chose) SSR2 : Le Père Noël peut toujours être en Setup sur un Roof, ainsi que tout MMC/SW en stack avec lui.

SSR3 : Le Père Noël est généralement présent dans un OB dans lequel il y a un Wagon (D12) ou un Sledge (D12.5) si Snow est en effect. S'il doit entrer sur la carte, le Père Noël doit le faire obligatoirement en Wagon/Sledge (sauf s'il l'a échangé, voir SSR4)

SSR4 : Le Père Noël et son Wagon/Sledge, à condition de réussir un NMC avant le jet de Wind du 1er tour, peuvent être échangés pour un FB avec bombes qui entre au premier tour de jeu. Petit Papa Noël .. Quand tu descendras du ciel, Parmi les obus par milliers n'oublie pas ton traîneau blindé etc.